YO TENIA UN JUEGO

Número 3 - Marzo 2013

ESPECIAL REMEMBER Al Fondo Del Cajón



REMEMORANDO... Alien VS Predator, Exolon, One Must Fall 2097, Outlaw y Star Saver

REPORTAJE RetroMadrid 2013

JUEGOS DE HOY L.A. Noire y Splatterhouse

EL ABUELO CEBOLLETA Battletoads y Metal Slug

ENTREVISTA Héctor López

FUEL

10:LBS

¡La mejor estrategia contra el jefe final!: atacar por la espalda mientras está en el váter... ¡yeah!





SUMARIO

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo
Víctor Robledo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

BLOG www.yoteniaunjuego.blogspot.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego

EDITORIAL

Sony acaba de anunciar el lanzamiento de PS4 para finales de año y de momento sólo han revelado el diseño y algunas funciones del mando DualShock 4. Se dice que la salida de una nueva consola es motivo de alegría, pero creo que PS4 tendría que haber sido bastante diferente a lo que han anunciado y sentar las bases de las consolas de última generación. Imagina llevar puesto un casco que te permita ver los juegos en 360º o unos guantes con los que poder interactuar con todo lo que encuentres... imagina por un momento la sensación de tocar un objeto en el juego y sentir su tacto. ¡Sería impresionante!

No estamos lejos de poder usar esas ideas en dispositivos, puesto que ya hay máquinas que usan dichas tecnologías para ayudar a personas discapacitadas, por ejemplo un brazo mecánico que se mueve y realiza acciones según lo que la persona que lo lleve puesto esté pensando o un guante que permite devolver parte del sentido del tacto a personas que han perdido la sensibilidad en las manos. Yo pensaba que una adaptación de este tipo de inventos serían proyectos de futuro de una consola como PS4, pero no, parece ser que el futuro es tener amigos virtuales a los que nunca conocerás. ¿A dónde hemos llegado?

Sony ha confirmado que PS4 tendrá 8 GB de memoria RAM, pero nosotros nos preguntamos: si PS3, con sólo 256 MB consigue mover juegos de una impresionante calidad técnica y todavía es capaz de dar mucho más de sí, ¿por qué Sony no explota bien su sistema antes de lanzar con tanta prisa una nueva consola?

El nuevo mando tiene un diseño que no me termina de convencer: la pantalla táctil la veo demasiado pequeña, los botones L3/R3 parecen menos ergonómicos y para colmo han añadido el dichoso botón "Share" para compartir contenido. Por otro lado, Sony ha confirmado que su consola estará muy ligada a las redes sociales, pero quien tiene un PC e internet en casa (o un móvil con tarifa de datos) ya tiene la posibilidad de usar Facebook, Twitter, Tuenti, Skype... por tanto, ¿es necesario tener esos programas en una consola? ¡Ah!, no podía olvidar contaros que también han anunciado cosas que ya existen en PS3 como exclusivas para PS4, entre ellas el sistema de detección de movimiento (ej: Lair) o el CrossBuy (ej: Playstation All-Stars). Puede que no entienda la forma que tiene el mundo de avanzar y quizás por eso me guste tanto RetroMadrid.

Sergio Gordillo


BREAK
7650
POW POW


OH!
100
REMEMORANDO...

Alien VS Predator

He de reconocer que no pude explotar este juego demasiado, ya que cuando salió acababan de cerrar mi salón recreativo favorito. Sólo pude echar alguna que otra partida cuando encontraba la máquina en algún bar, pero con los años illegarían los emuladores! Tras al cierre del salón pasé un tiempo de abstinencia recreativa (cosa que mi bolsillo agradeció), aunque ya se sabe: al final la cabra tira al monte.

Esta vez te situas en San Drad (California), lugar en el que un numeroso grupo de aliens está sembrando el pánico en las calles. El mayor Dutch y la teniente Linn han perdido el contacto con sus compañeros y han sido rodeados por estas feroces criaturas; por fortuna, un destacamento de predators se une a tu causa para ayudate a derrotarlos. No quiero desvelarte nada más de la trama, ya que el argumento del juego está muy trabajado. A fin de cuentas, Alien VS Predator no deja de ser el típico arcade de scroll horizontal a lo Final Fight o Streets Of Rage, por eso merece la pena que seas tú el que descubras el resto de la historia.

Podrás jugar hasta con 2 amigos más y elegir entre 4 personajes: Dutch es lento pero es el más fuerte y el único capaz de atacar con objetos pesados (los demás personajes sólo pueden lanzarlos). Linn es la más débil del grupo, pero en cambio es la más hábil.

PLATAFORMA
CPS-2
AÑO
1994
DESARROLLO
Capcom
EDITOR
Capcom



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- A pesar de que el juego se anunció para Sega 32X, finalmente no se realizó la conversión y no quedó otra que seguir gastando monedas para disfrutarlo.
- El título estaba basado en el guión de lo que tendría que haber sido la película Aliens VS Predator (basada a su vez en una serie de cómics). La intención era hacer coincidir ambos lanzamientos, pero el guión de la película fue rechazado y el juego estaba completamente terminado. La película se estrenó en cines en el año 2004 con un guión completamente diferente. ¡Capcom se adelantó 10 años!
- Una curiosidad: selecciona a Dutch como personaje y comienza a jugar. Si haces que camine hacia la derecha verás que lleva su arma en el brazo derecho, pero ahora haz que camine hacia la izquierda... ¡su arma cambia de brazo! ¡Hay que ver la de bromas que nos gastan estas 2D!

También podrás controlar al predator cazador y al guerrero, siendo este último en mi opinión el más equilibrado de todos. En el juego prima el combate cuerpo a cuerpo porque aunque cuentas con armas de fuego, se sobrecalientan rápidamente y dejan de funcionar por un tiempo; si además juegas usando a Linn tendrás un problema añadido, ¡debe recargar su arma! En resumen, muy buena trama, jugabilidad frenética con montones de enemigos en pantalla y gráficos enormes. En cuanto a la música, ambienta bien pero no cuenta con ningún tema destacable. - J.P / * 8'5



Exolon



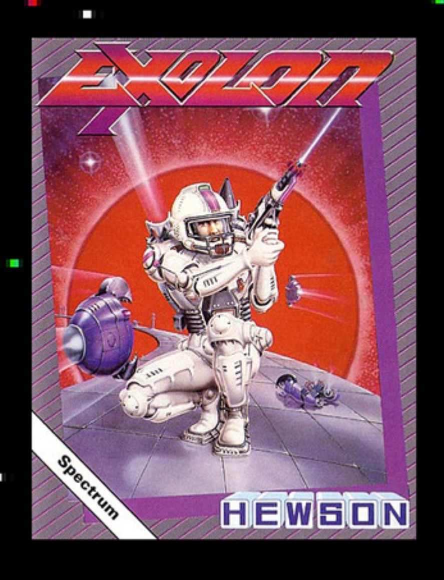
Internet no ha existido siempre, por eso en los años 80 la información que teníamos de muchos juegos era tan solo su portada. Como niño de mi época, influido por películas como Tron o Starfighter, estuve dos años enamorado de esta portada, tanto, que sin saber nada más del juego, recortaba los anuncios de las revistas y los usaba para forrar mis carpetas del cole. Lo que fue estupendo es que cuando por fin me hice con el juego no me decepcionó en absoluto.

El argumento brilla por su ausencia, o al menos no se menciona en las instrucciones que incluye la versión distribuida por Erbe que obra en mi poder. Tan solo necesitas saber que eres una especie de astronauta perdido en un planeta infestado de alienígenas poco amistosos que cuentan con un buen arsenal de guerra. Tendrás que abrirte paso a través de 124 pantallas que vaya usted a saber cómo se las arregló Raffaele Cecco para meter en 48k.

Cuentas con dos armas: una escopeta para matar formas de vida alienígenas y un lanzador de granadas que te permitirá eliminar las distintas estructuras que encuentres. No malgastes la munición y recuerda que en ciertos puntos del juego, (pulsando "arriba" dentro de una estructura morada) te equiparás con un exoesqueleto que te proporcionará inmunidad frente

PLATAFORMA	ZX Spectrum
AÑO	1987
DESARROLLO	Hewson
EDITOR	Erbe



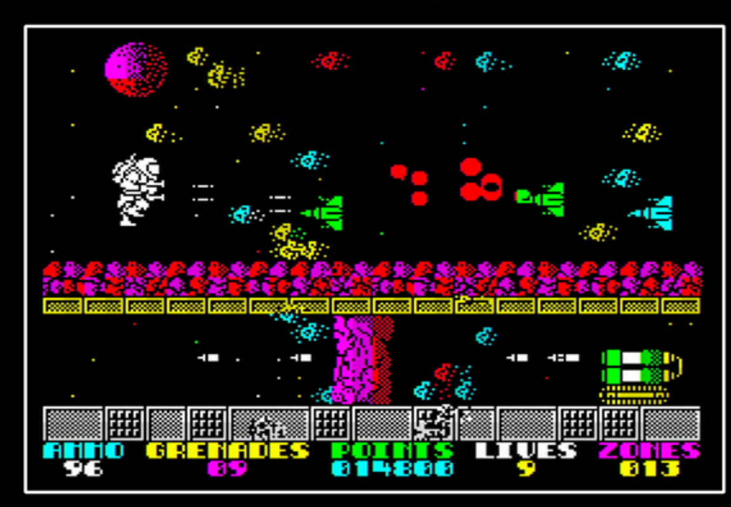


EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Consigue vidas infinitas redefiniendo las teclas en este orden: Z, O, R, B, A. Tras ello podrás redefinir las que quieras usar y jugar haciendo trampa.
- No dejes de disparar cuando te aproximes al final de la pantalla, podría sorprenderte un enemigo.
- Además de la versión comentada, el juego también fue lanzado para Amstrad CPC, Commodore 64, Enterprise 128 y más tarde se programaron las conversiones para Atari ST y Amiga.
- Ganarás una vida extra cada vez que completes 25 pantallas y obtendrás más puntos si no utilizas el exoesqueleto.

a algunos enemigos y mayor potencia de disparo. La lista de enemigos es variadísima: misiles teledirigidos, alienígenas de diversos colores y formas, burbujas flotantes, estructuras que surgen del suelo, máquinas de guerra, minas explosivas...

El uso del color es impresionante teniendo en cuenta que hablamos de un Spectrum, además, el juego es muy adictivo: siempre querrás saber lo que te aguarda más allá de la pantalla en la que perdiste tu última vida, así que... ¡ponte tu exoesqueleto ya! - J.P / * 9'5



One Must Fall 2097

Paseando con mi abuela un día en navidad, decidimos parar a comprar el pan en una tienda llamada "La Casa De Las Tartas", un sitio en el que además de pasteles y pan, también venden todo tipo de prensa. Mientras mi abuela pagaba en caja, yo me quedé atontado mirando la versión CD del juego One Must Fall que reposaba en soledad encima de un estante. En cuanto vi su precio (2990 pts), supe que esa misma tarde cogería mis ahorros y volvería a por él. Cuando regresé al establecimiento llegó la decepción ya que se había vendido el juego y iera el último que quedaba! Al menos la espera tuvo sus frutos porque el año pasado lo conseguí en el mercado de segunda mano por sólo 5€ y estaba como nuevo... iMisión cumplida!

Imagina por un momento sustituir a los personajes de Street Fighter por robots, los clásicos "hadoukens" por ácido sulfúrico y las muelas rotas por piezas de metal. Esto sería un resumen de One Must Fall, juego en el que pilotas un robot gigante y arreas mamporros a diestro y siniestro para dejar K.O a tus rivales. Además del modo para un solo jugador (historia), también podrás enfrentarte a un amigo en el modo para dos jugadores y participar en los torneos; aquí reside el punto fuerte de One Must Fall: en esta modalidad de juego tendrás que escoger un personaje, comprar un robot y potenciar sus habilidades.

PLATAFORMA MS-Dos
AÑO 1994
DESARROLLO Diversions
EDITOR Epic Megagames



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Durante el juego pulsa (sin soltar) las teclas: 2, 0, 9, 7 y vuelve al menú principal. Accede ahora al menú Gameplay y encontrarás un apartado nuevo denominado Advanced Options. iA toquetear se ha dicho!
- Pulsa durante el juego (sin soltar) las teclas B, I, G y luego un número del 1 al 9 para aumentar los restos de metal que caen al suelo tras endosar un golpe a tu rival. iEsto mola mucho y los combates son más realistas!
- Diversions Entertainment volvió a la carga en el año 2003; esta vez las peleas de robots en 2D pasaron a ser en 3D. El juego se llamó One Must Fall -Battlegrounds- y no gozó de mucho éxito entre los fans del título original.

Podrás modificar su color y mejorar su poder, agilidad, resistencia, velocidad y armadura. Evita sufrir daños y aprende a realizar combos para ganar buenas sumas de dinero: con las ganancias del combate se costeará la reparación de tu armadura, podrás comprar mejoras e incluso otros robots (hay 10 en total, aunque si vences a Nova podrás comprarlo y jugar con él). Si no tienes experiencia en juegos de lucha ¡no hay problema!: One Must Fall cuenta con 5 niveles de dificultad y un modo para practicar. ¡Mención especial para su estupenda banda sonora de corte techno! - S.G / * 8'5



Outlaw

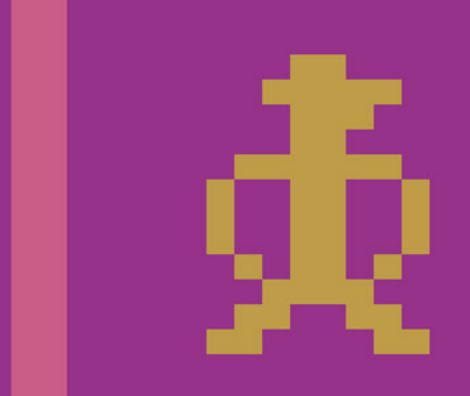
Vaqueros de colores chillones, cactus y muros que se mueven, un cargador de 6 balas y un duelo entre dos forajidos en el que sólo puede quedar uno. ¡Qué bien lo pasábamos con este título y qué bien lo seguimos pasando cada vez que lo volvemos a jugar!

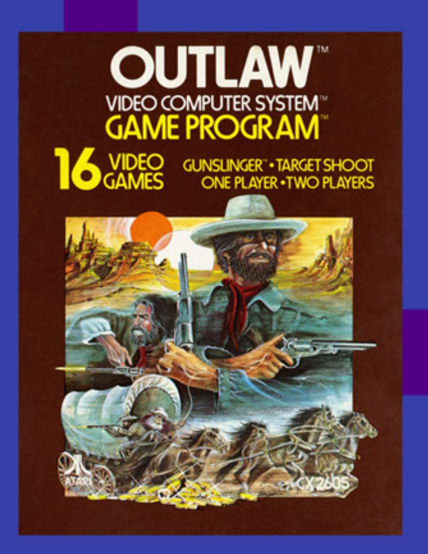
A pesar de estar frente a un juego del año 1978 y ser conscientes de cómo ha envejecido técnicamente con el paso del tiempo, sigue manteniendo ese gran espíritu competitivo... ese eterno pique para dos jugadores que invita a jugar partidas esporádicas que suelen acabar repitiéndose en el tiempo a modo de revancha.

Los vaqueros y los simples decorados son pixelados a más no poder y su apartado sonoro te va a dejar... ¿boquiabierto? (aunque no sé si para bien o para mal). En fin, vas a escuchar el sonido de los disparos y los pasos de los personajes por el escenario. ¡Ah!, cuando alguno de los pistoleros sea alcanzado por una bala cuadrada también escucharás una especie de "pgggg" mientras el vaquero herido se cae "de culo" contra el suelo.

Existen hasta 12 modos de juego para dos jugadores y otros 3 más para un solo jugador (los cuales son algo aburridos, para qué engañarnos). Para disfrutar y exprimir este título a tope te recomiendo que lo pruebes a dobles con un amigo.

PLATAFORMA
ATARI VCS
AÑO
1978
DESARROLLO
Atari
EDITOR
Atari





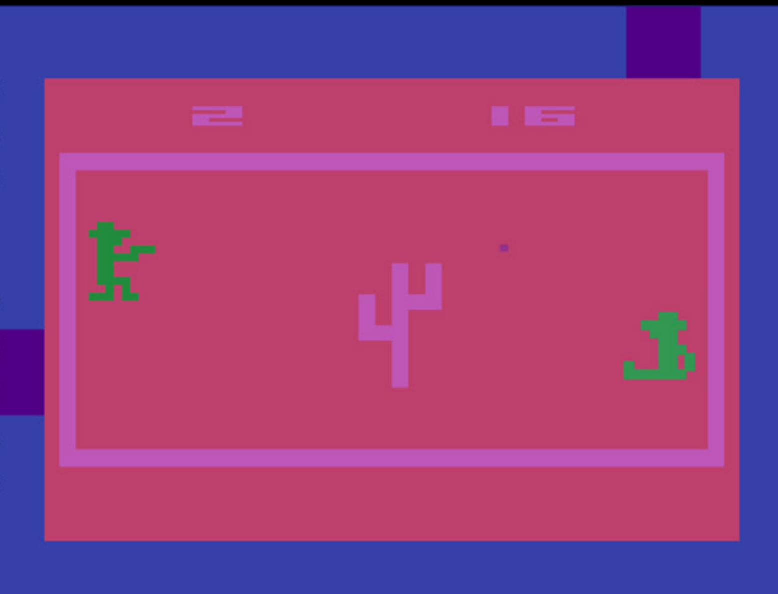
EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Outlaw está inspirado en un arcade llamado Gun Fight, lanzado por Midway en Europa y por Taito en Japón en el año 1975.
- Su programador (David Crane) se marchó de Atari y acabó siendo uno de los fundadores de Activision. En esta empresa lanzó Pitfall! cuatro años más tarde.
- Los interruptores de dificultad A-B de la consola modifican el modo de juego, de tal forma que las balas desaparecerán o seguirán su curso cuando uno de los vaqueros haya sido alcanzado por un disparo enemigo.



Dependiendo del modo que hayas seleccionado en la consola, se jugará con balas limitadas o ilimitadas, los escenarios móviles podrán o no destruirse mediante disparos y lo mismo ocurrirá con los muros.

Outlaw es un juego bastante añejo y a la vez muy recordado, debido principalmente a su carisma y a la posibilidad de ser disfrutado por jugadores de diferentes generaciones. Si aún no lo has probado, busca a un amigo y pasa un buen rato a base de piques pixelados. - V.R / * 8'5



Star Saver

Nunca olvidaré el verano de 1995 porque llegando a playas granadinas nos dio la bienvenida una tormenta que duró dos días. Cuando cesó el temporal, mis padres aprovecharon para llevarme al mar, pero cuando llegó la hora de regresar al hostal no quise salir del agua. Mi padre, harto de llamarme a voces dijo: «¿no sales del agua?, ¡pues ya verás!»; acto seguido abrió mi riñonera, cogió algo y lo lanzó... ¡casi me da un ataque al ver que el objeto que volaba hacia mí era un cartucho de Game Boy! A ver si adivinas qué juego fue.

Tony y su hermana están patrullando las calles, pero un día de camino al cuartel ¡un platillo volador los abduce! Tras un largo viaje por el espacio, el platillo se para en un planeta, deja a un extraño robot en una plataforma y vuelve a despegar; dentro de ese robot está Tony y como ya te estarás imaginando, tu misión será encontrar a su hermana. La cosa no va a ser fácil porque vas a ser atacado por un montón de alienígenas y algunos tienen la capacidad de dividirse e incluso de multiplicarse... ¡ándate con ojo!

Dispones de munición ilimitada y además podrás disparar muy rápido, pero si te hieren, Tony saldrá del robot quedando éste inutilizado. Por si fuese poco, ahora los disparos serán mucho más lentos y si vuelves a ser herido perderás una de tus vidas.

PLATAFORMA
Game Boy
AÑO
1992
DESARROLLO
A-Wave
EDITOR
Taito



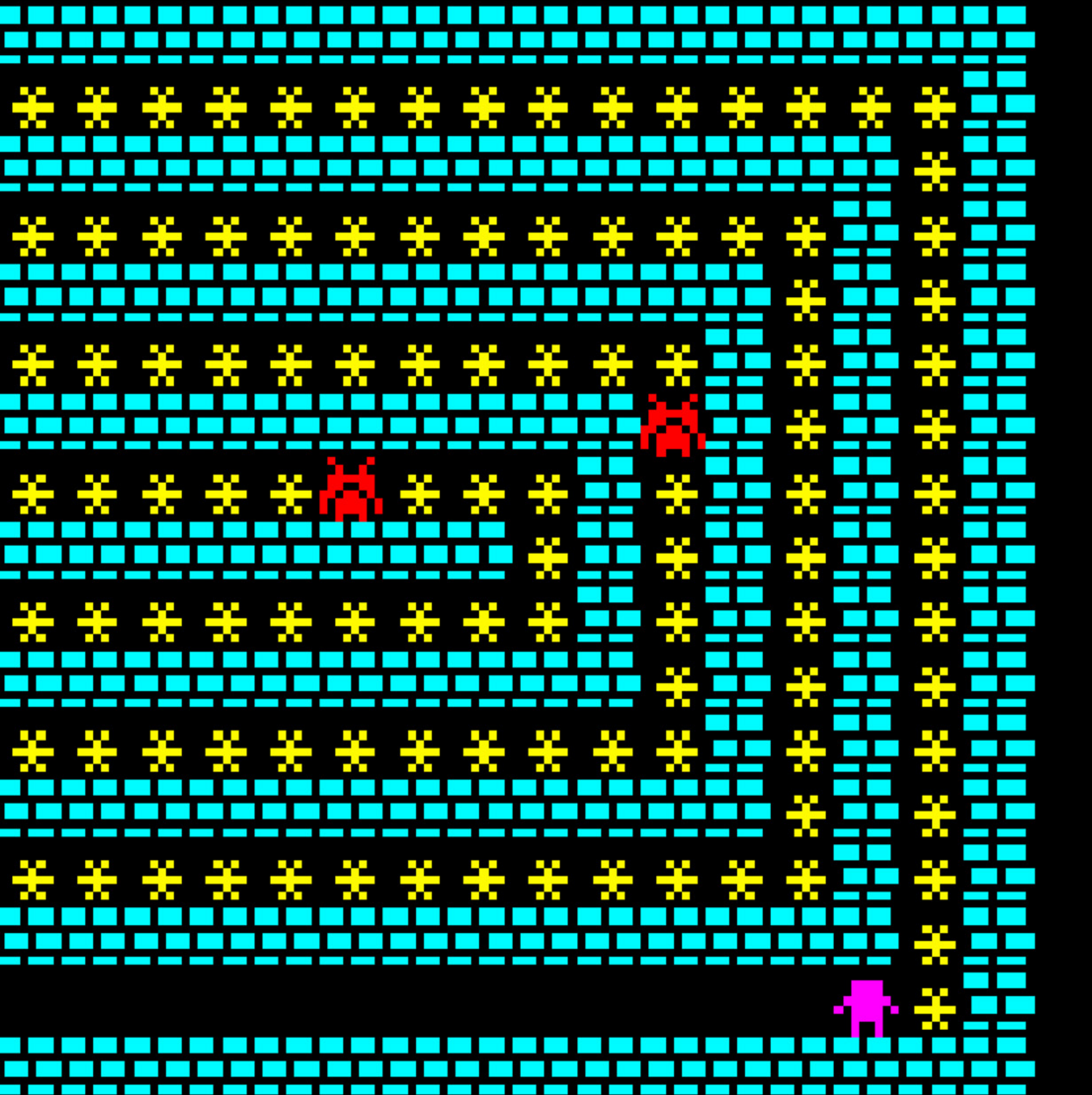
EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Cuando encuentres un item en forma de pistola recuerda que tiene una doble función: hará que dispares triple si estás usando al robot o que puedas disparar mucho más rápido si estás manejando a Tony.
- El primer jefe final es fácil de vencer, pero para acabar con el resto tendrás que tener en cuenta sus puntos débiles. ¡Obsérvalos con atención!
- En cada fase hay un perro que no parece ser feroz, pero ¡no te confíes! Tan pronto como saltes por encima suyo se volverá loco e intentará darte un buen mordisco. Los disparos sólo serán efectivos cuando esté furioso y si lo vences ¡ganarás 2000 puntos!



¡Los jefes finales no podían faltar en este cartucho! Te vas a enfrentar a un cerebro volador que intentará aplastarte, a un rinoceronte biomecánico, a un ave lanza-huevos, a una araña gigante e incluso a un robot que tira bombas por los aires sin parar. Star Saver es uno de esos títulos raros que no tuvieron promoción alguna en su época y que a pesar de tener un guión pésimo, unos gráficos sencillotes y una música que se entrecorta (cuando suenan muchos sonidos a la vez), fue un juego que me lo hizo pasar en grande. ¡Además es muy rejugable! - S.G / * 7





ESPECIAL REMEMBER: AL FONDO DEL CAJÓN

Hugo -På Nye Eventyr-

Hugo llegó a España dando el salto directamente a la caja tonta, y hay que reconocer que el personaje tuvo su momento de gloria, precisamente porque sus juegos fueron pensados para ser usados en shows televisivos.

Carmen Sevilla, por aquel entonces, presentaba en la cadena Telecinco un programa llamado El Telecupón, y lo que yo me pregunto es: ¿qué extraño acontecimiento tuvo que ocurrir en el mundo para que este troll acabase teniendo una sección fija en el programa?

Sea como fuere, Hugo empezó a aparecer en shows de todo el mundo y en 1992 se lanzó el juego para el ordenador Amiga en varios países. En España tuvimos que esperar 7 años para volver a ver al enano cabezón de nuevo en acción; el troll atacó nuestro país con un recopilatorio llamado Hugo XL: el CD contenía todos los niveles vistos en Amiga (aunque con ligeras mejoras gráficas), pero como era de esperar, las fases seguían sin tener música... ¡pues empezamos bien!

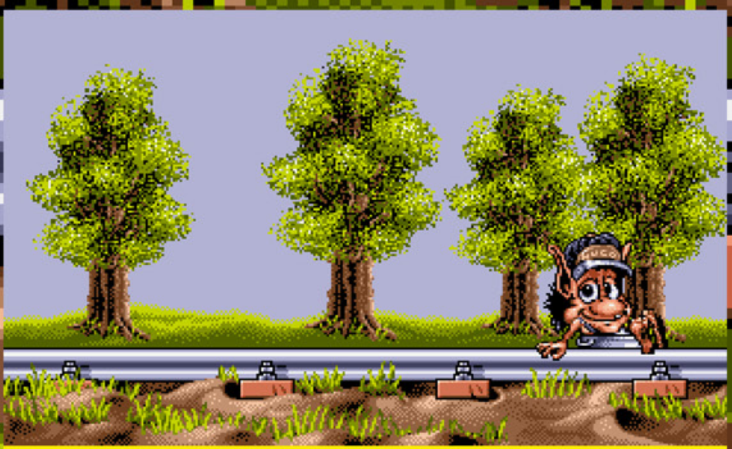
La verdad es que había algo que caracterizaba a los juegos de Hugo: ¡que eran una basura! Si tuviera que elegir el peor juego de todos, sin duda me decantaría por este segundo episodio conocido como På Nye Eventyr, o lo que es lo mismo, "en la nueva aventura".

Cuando cargas el juego aparece una especie de bruja mala (y bastante fea) que tiene presa a la familia de Hugo; dicha bruja araña un cristal que no existe mientras pone cara de viciosa, y sin más, comienza la aventura. Tras una intro sin sentido, Hugo se pondrá a los mandos de una carretilla y tendrá que cambiar de carril antes de que lo atropellen; también deberá hacerse con todas las bolsas de oro que pueda, pero Hugo, ¿te vas a jugar la vida en una carretilla cuando puedes coger las bolsas por un lado y evitar los trenes? ¡Es más!... ¿para qué quieres oro si lo que tienes que hacer es rescatar a tu familia? Ahí llega el momento en el que empiezas a odiar a Hugo, pero cuando dejas que un tren lo arrolle, vuelve a aparecer en pantalla ¡vivo! para meter el culo en un barreño con agua y calmar sus heridas mientras te mira riéndose. ¡Arghhh! - S.G



¿Esta tía se está sacando un moco o está raspando un cristal inexistente?

¡Deja de mirarme y concéntrate, que te van a atropellar!



¡Hugo es capaz de burlar a la muerte metiendo su culo en agua!

Pu-Li-Ru-La

NOTA MEDIA
4

PLATAFORMA Arcade
AÑO 1991
DESARROLLO Taito
EDITOR Taito

He visto juegos raros y he probado títulos malos, pero lo de Pu-Li-Ru-La creo sinceramente que es bizarrismo puro y duro. No sé lo que tomaban los chicos de Taito mientras estaban programando este juego, pero estoy convencido de que no era café.

Hace poco tiempo monté un Mini-PC que uso como recreativa arcade y quise volver a darle al juego una oportunidad. Conseguí pasármelo entero sin demasiada dificultad, pero me siguió pareciendo un título de mal gusto: los personajes estan muy bien diseñados y la historia es medio decente, pero no entiendo por qué los fondos tipo cómic cambian de forma progresiva por otros de corte grotesco, provocando que el juego se convierta en un sin sentido.

La historia tiene lugar en Radishland, una ciudad en la que se ha detenido el tiempo y todos sus habitantes se han quedado parados como estatuas, bueno... todos excepto Zac, Mel y un anciano que les entrega unos bastones mágicos... este buen hombre les propone la misión de restaurar el tiempo en todos los pueblos afectados; para cumplir con éxito su objetivo deben liberar de un maleficio a los encargados de controlar el tiempo, así como recuperar una llave robada que sirve para hacer funcionar el reloj principal de la ciudad.

Tan pronto como comienza el juego empiezan a aparecer robots, medusas voladores y hasta pelotas vivientes que te intentarán pegar sus propios mocos. Usando el bastón mágico convertirás a los monstruos en perros, gatos, cerdos, monos, pájaros y otros adorables animalitos, pero cuando lo tendrás más complicado es con los jefes finales: tendrás que varearlos a base de bien con tu bastón mágico hasta que sean liberados todos los guadianes del tiempo. En cualquier caso, puede que lo más divertido de este juego sea conseguir puntos de magia para soltar hechizos con el bastón: invocarás un tornado, llamarás a los animales para que ataquen en manada, harás que aparezca un bailarín luminoso... pero la magia más ilógica de todas es la del microondas: de él saldrá un wrestler que convertirá a tus enemigos ¡en ovillos de lana! - S.G



¿Por qué una especie de monja me está chupando?... ¡Qué asco!

¿Pero qué hace esta tía subida a un palo?... ¡parece una bandera!



Esta escenita del juego fue censurada (excepto en Japón, claro)

Mathman

¡Agárrate que vienen curvas!... La CSSCGC es una competición anual en la que gana el peor juego de los presentados. Si además te digo que tienes ante ti al ganador de la última edición, sabrás que es hora de hacer de tripas corazón, apretar los dientes y tratar de convertir un hobby como el de jugar en una experiencia que no se la desearías ni a tu peor enemigo. El creador de este atentado contra el entretenimiento digital es R-Tape y te aseguro que cuando lo pruebes, comprenderás por qué el autor no ha querido desvelar su nombre real.

Lo primero que llama la atención al cargar el juego es la horripilante ¿pantalla de presentación? en la que el protagonista da saltitos ante un fondo estrellado salpicado de operaciones matemáticas. El asunto se pone chusco cuando vemos que el título del siguiente bloque de carga (por supuesto en Basic) se superpone a la imagen. Pero esto empeora por momentos porque el autor se ha ocupado de que el proceso de carga (que dura 5 minutos) ¡finalice con un error!; por este motivo deberás ser tú quien ejecute manualmente el juego mediante el uso del comando RUN.

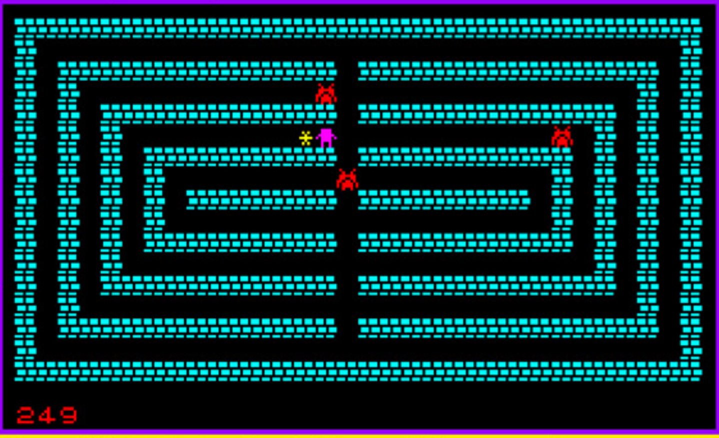
El argumento es lo más trabajado de este título: debes conseguir que Mathman recoja todas las monedas de la esperanza (?) mientras evitas a los goblins de las matemáticas (!); este gran arco argumental daría para escribir una novela ¿verdad?. Las virtudes que aporta Mathman para mercer el premio a la mayor basura retro de 2012 son: la desesperante lentitud del personaje (que provoca que la estupenda tarea de recoger moneditas-asterisco se torne tediosa y repetitiva), los enemigos se mueven en círculos sin ningún tipo de rutina de persecución (¿dónde queda entonces el reto?), el sonido falla (unas veces suena y otras no), y créeme, ¡desearás que falle!... el movimiento de los enemigos produce parpadeos (a veces los verás, a veces no), los controles no son redefinibles y los gráficos son tan pequeños que una hora de juego te garantiza media dioptría más. ¡Ah!, y tu recompensa por haber perdido el tiempo y la vista consiste en una pregunta de matemáticas superpuesta en un fondo alucinógeno... ¡había que justificar el título del juego! - J.P

NOTA MEDIA 1

PLATAFORMA Spectrum
AÑO 2012
DESARROLLO R-Tape
EDITOR ¿Estás de broma?



Este error de carga significa: ¡todavía estás a tiempo de apagarme!



He perdido 7 minutos de mi vida pero ¡sólo me queda una moneda!



¡Toma recompensa final!, una estúpida pregunta de matemáticas.

Shit On Sonny's Mouth (You Know She Likes It)

¡Reivindiquemos la mierda patria!... Sí amigos, en España también sabemos programar mierda de la buena (pero además, literalmente), y si no te lo crees sigue leyendo y lo entenderás.

Este juego también fue presentado a la CSSCGC de 2012, y me parece injusto que una joya de lo burdo, zafio y casposo como es SOSM se haya quedado sin premio. Sé lo que digo, ya que he dedicado al juego el tiempo que se merece: más o menos... cinco minutos.

Al terminar la carga del programa aparece una aséptica pantalla con el título del juego y los controles (por supuesto no redefinibles), y sin más preámbulos eres lanzado a la acción. Controlas al personaje de la parte superior y tu objetivo es defecar sobre la señora situada en la parte inferior, que intentará esquivar hábilmente tus lanzamientos. En el lateral izquierdo verás una ensalada de píxeles que si supongo bien es un perro ya que cuando es atravesado por uno de tus excrementos dice "GUAU" (y sí, he dicho ATRAVESADO). La función de dicho personaje es... ¡ninguna!, pero al ser incluido nadie podrá decir que el juego no trae extras. Por otro lado, los personajes sólo pueden moverse horizontalmente y ¡esto es todo!... ¡Vaya!, si todavía tengo que rellenar media columna más.

Hablemos ahora de la jugada maestra: Te reto a que excretes sobre el perro y consigas que tu hez lo atraviese, cayendo directamente en la cara de la madre de Sonny. ¿No lo crees posible?, ¡pues tienes la prueba en las capturas!

Otra cosa que llama la atención es el pésimo gusto para la ropa que hay en la familia de Sonny: ¿pelo azul, jersey verde y pantalones rojos?... ¡mala combinación!

Algo a destacar es que según palabras del autor se trata de un juego infinito: «No estropearé vuestra diversión con una absurda secuencia final». ¡Gracias Na_th_an!, ¡ha sido todo un detalle por tu parte!

Una sugerencia para la 2ª parte: ¿no sería genial poder jugar a dobles, uno defecando y otro esquivando? - J.P

NOTA MEDIA 2

PLATAFORMA Spectrum
AÑO 2012
DESARROLLO Na_th_an
EDITOR No, gracias



Premio al mejor diseño para una pantalla de presentación.



Sonny sólo come tofu, ¡por eso excreta cuadraditos!



La jugada maestra: ¡dos objetivos con un solo mojón!

Karate

A principios de los 90, la Atari 2600 original (VCS) que teníamos en casa se estropeó, pero tras dar mucho la lata, mis padres nos compraron a mi hermano y a mí una clónica de la 2600 que llevaba 192 juegos en memoria (juegos que por aquel entonces estaban ya tirados de precio). Imagínate nuestra emoción al ir probando todos los títulos mediante un menú de selección que incorporaba la consola. Al ver en el listado un título llamado Karate nos dispusimos a probarlo de inmediato, guiados como es obvio por la imagen mental que nos sugería ese nombre tan descriptivo. Si has probado o comprado algún juego sólo por su título atrayente o por una portada llamativa, seguro que sabes a lo que me refiero.

No nos asustamos demasiado al ver aparecer en pantalla a unos monigotes-macarrónicos alargados y ultra pixelados que se movían como renacuajos, pues otros títulos para 2 jugadores de estética sencillota como Outlaw o Boxing nos habían cautivado enormemente años atrás; por este motivo (y a pesar de una más que pésima puesta en escena) decidimos darle al juego una oportunidad antes de juzgarlo.

Karate comienza con un sonido del público gritando y animando, pero a decir verdad, parece más una explosión que un ambiente de expectación. Hasta aquí todo normal, pues este tipo de cosas suceden en muchos juegos de la 2600 debido a sus limitadas capacidades sonoras. Lo que verdaderamente llama la atención de estos primeros segundos es un árbrito que parece estar en pelotas con los brazos levantados en medio de la pantalla. Supongo que al estar tan excitado por la inminente pelea no veremos la prolongación de su sagrada extremidad. En fin, ¡empieza el combate!... Poco hay que comentar a partir de este momento: la jugabilidad es nula, la detección de colisiones es pésima y los movimientos torpes y lentos. Lo más "destacable" es que se puede jugar contra la máquina y que hay cuatro golpes diferentes para realizar con un solo botón. Sin duda nos encontramos ante el segundo peor juego de artes marciales de la historia de los videojuegos después de Uchi Mata para Spectrum. - V.R

NOTA MEDIA
2

PLATAFORMA Atari VCS
AÑO 1982
DESARROLLO Ultravision
EDITOR Ultravision / Froggo



¿A alguien del público le sobran unos calzoncillos para el árbitro?



¡Que estés hecho de píxeles no significa que no te vaya a dar un tirón!



¡Los karatekas modernos llevan el cinturón a la altura del pecho!



Mangia

Mangia es una expresión que significa "come" en italiano, y eso es precisamente lo que no tenemos que hacer en este juego: comer.

Creo sinceramente que Mangia es uno de los juegos más bizarros y retorcidos que he visto nunca: Una madre obsesionada con la idea de que a su hijo no le falte comida en la mesa se ha puesto a cocinar platos de pasta sin parar; ¡no hace otra cosa y parece una verdadera autómata! A todo esto, ¿de dónde sacará la mujer tanto plato?

Con tanta "pasta" de por medio no nos han querido privar de una buena ambientación de cocina italiana (atento al cuadro del cocinero con bigote) ¡La mezcla es explosiva y da lugar a un juego muy extraño!

El objetivo del chaval es no comer, porque si lo hace en exceso, empezará a cambiar de color y a engordar ¡hasta que le explote el estómago! Para evitar esta tragedia deberá repartir la comida entre su perro (Sergio), el cual pasea por debajo de la mesa, y su gato (Frankie), que aparece de vez en cuando en la ventana. Más te vale acertar en tus lanzamientos de comida sin que te vea la madre, porque si te pilla traerá platos adicionales a los que ya había encima de la mesa y eso puede suponer que ésta se rompa por el peso. Es decir, que si no actúas bien, deberás comer algún que otro plato para continuar con el ritmo del juego. Pero en serio, ¡esta mujer está loca!... quiere que su hijo se ponga fuertote y se alimente como un campeón, por lo que está dispuesta a cebarlo sin ningún tipo de miramiento.

Los gráficos pueden transmitir mal rollo a ciertas personas (algunos los catalogan como tétricos), y la verdad es que son bastante extraños...

Mangia es básicamente un juego tipo "Game & Watch", repetitivo y sin cambio de escenario, pero si te gustan ese tipo de juegos, puede llegar a proporcionarte un rato entretenido, aunque no da para mucho más... Aun así, aconsejo probar esta bizarrada y echar un par de partidas... ¡espero que tengas estómago! - V.R

NOTA MEDIA
4

PLATAFORMA Atari VCS
AÑO 1983
DESARROLLO Spectravideo
EDITOR Spectravideo



¿Ese del cuadro es algún primo que no conocemos de Super Mario?

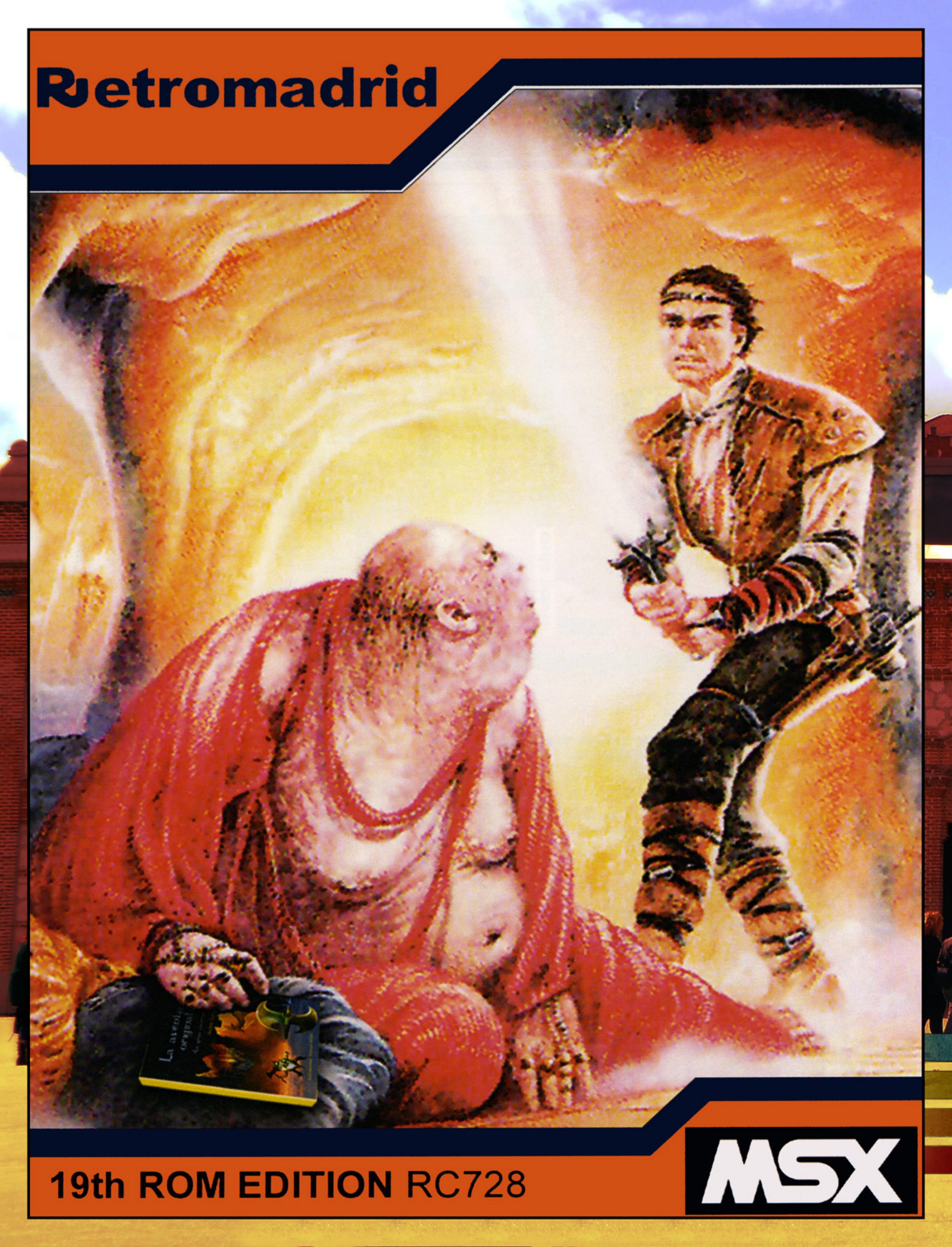




¡Mamá!... ¡ya va siendo hora de comprar una mesa nueva!



¡A este chico no le vendrían mal unas sesiones de spinning!



Retromadrid
MSX
19th ROM EDITION RC728

Jaime Pérez

Sergio Gordillo

Víctor Robledo

¿Nos querías poner cara?, ¡pues aquí nos tienes con los dos primeros números impresos!



Y mientras tanto Sara Sánchez en Barcelona...



REPORTAJE: RETROMADRID 2013



Otro año más se ha celebrado la feria RetroMadrid y como era de esperar, los miembros de la revista acudimos a la llamada de lo añejo.

Durante los 3 días que duró la feria se pudo ver un concierto del grupo SUEÑOS CATÓDICOS y hubo charlas, mesas redondas, competiciones, conferencias e incluso un podcast en directo de EL CLUB VINTAGE, pero como esta revista trata de vivencias, queríamos seguir en la misma línea y hablar de todo lo que hicimos allí el Sábado día 9 de Marzo desde primera hora de la mañana.

Aparecí por allí sobre las 12:00 y minutos más tarde estaba con Jaime y Víctor debatiendo los temas a tratar en este número de la revista. ¡Además pudimos disfrutar de los números 1 y 2 que imprimimos en papel para ver el fruto de nuestro trabajo! Tras más de media hora haciendo cola compramos por fin las entradas y pasamos al recinto. ¡Qué nervios!

Lo primero que vimos tras cruzar el pasillo fue el stand de EMERE, que nos dejó alucinados por la cantidad de juegos precintados que tenían y además, a cada vuelta que dábamos, habían sacado nuevo material a la venta (el año que viene caerá algún juego de Dreamcast fijo). Pero no sólo fueron ellos los únicos que reponían material cada poco tiempo, en otros stands ocurrió lo mismo; es el caso de VINTAGENARIOS, que no dejaban de sacar juegos y consolas. En mi caso, tenía ganas de comprar en la feria una Nintendo 64, y gracias a ellos conseguí una con los precintos originales de fábrica, fuente de alimentación y mando, de color verde translúcido y sin un solo arañazo ni marcas de uso. ¡Gracias chicos, nos vemos el año que viene!

Tras un primer recorrido por los stands, aprovechamos la segunda vuelta para dejar en las mesas los flyers que habíamos hecho; nos llevó un buen rato, pero gracias a eso conocimos a los chicos de PIX-JUEGOS, que se alegraron muchísimo cuando compramos su disco de juegos en caja de DVD (contiene todos los títulos que ellos mismos han programado) y además conseguimos que nos firmasen la carátula.

En cuanto nos giramos divisamos al señor Javi Ortiz de El MUNDO DEL SPECTRUM (el cual no paraba de indicar a la gente que los juegos eran de exposición y que no estaban a la venta). La verdad es que su stand estaba genial e incluso charlamos un rato sobre la censura de los juegos de Dinamic en otros países.

Nuestro reportaje fotográfico terminó en el stand de ASUPIVA. ¡Nos quedamos alucinados con la de máquinas que tenían expuestas! Los responsables de esta asociación además de aconsejar sobre nuevas tecnologías también donan material a hospitales y asociaciones, así que si quieres donar algo que ya no uses, esta es su web: www.asupiva.org

La afluencia de público empezó a hacer de las suyas y como estábamos un pelín agobiados, decidimos salir a tomar el aire un rato. Por suerte hizo un día estupendo y aprovechamos nuestro parón para charlar y poner cara a muchos amigos de los foros que frecuentamos.



¡Así de chulos quedaron nuestros flyers!

Los puestos con peluches, láminas enmarcadas y figuras hechas con "hama beads" triunfaron en el evento. No fueron pocos los stands que encontramos dedicados al pixel-art: ALIFORT CHAPAS, ARTESTOR, ASOCIACIÓN JUVENIL CIMA DE LOS VIENTOS, TENDER PIXEL ART, PIXEL VALLEY, PUPPET MASTER CRAFTS...

Cuando por fin nos despegamos de los stands de artesanía, pasamos a echar un vistazo por el CADD (Club de Aventuras AD), que compartían puesto con ARDENT MONKEY GAMES, un grupo de desarrollo que estaba presentando un remake para Android de un juego de Spectrum llamado West Bank.

Ahora es cuando voy y defiendo los 2€ por la entrada de día suelto y 3€ por el acceso de los tres días: creo que este dinero no cayó en saco roto porque gracias a las máquinas que trajó el grupo A.U.M.A.P (Asociacion de Usuarios de Máquinas Arcade y Pinballs) puestas en modo "free play", se pudo jugar tantas veces como a uno le apeteciese ¡por la patilla!. Por suerte no vimos a ningún "¿te lo paso?", cosa que fue de agradecer.

¡Anécdota!... Cuando era pequeño, todos los fines de semana iba con mis padres a un pub que había cerca de casa, allí jugaba a un pinball digital que me gustaba mucho. Por desgracia el sitio cerró y nunca más encontré otro pinball de ese estilo, por eso en RetroMadrid me entró un ataque de nostalgia al probar el Mini Flipper.





Muchas personas que querían tener una máquina recreativa o bartop en el salón de su casa pudieron cumplir su sueño (si tenían algunos ahorrillos) gracias a BRICOARCADE y ARCADE OUTLET, que además de vender material para fabricarte tu propia máquina, también contaban con bastantes recreativas creadas por ellos mismos. Lo que más llamaba la atención eran los acabados totalmente profesionales de sus bartops en venta. ¡Eran una pasada!

Y hablando de máquinas... nos quedamos con ganas de probar el juego Maldita Castilla de LOCOMALITO en su versión 100% arcade. La recreativa rebosaba calidad por los cuatro costados y siempre que pasamos por delante había alguien jugando. ¡Lo mejor de todo es que la máquina fue sorteada!... Si el ganador está leyendo esto, nos gustaría decirle algo: ¡nos das mucha, mucha, mucha envidia!

Tras una buena comilona regresamos para terminar de ver el resto de los stands. En ese momento nos encontramos con un puesto muy original llamado FLOPPYDERNO en el que fabricaban cuadernos ¡con disquetes reciclados!



¿Te falta un cable para tu Amstrad, Atari o MSX?, ¡pues ya no tienes que preocuparte!, en el genial stand de RETROCABLES te solucionaban la papeleta en cuestión de segundos. Creo que el lema que mejor los definiría sería: si existe lo tenemos y si no existe ¡te lo fabricamos! Además tenían numerosos juegos en casete a muy buen precio... ¡como nuevos y desde sólo 1€!

En esta feria tuvimos de todo, o casi de todo, ya que por más que busqué juegos de MS-DOS no encontré ninguno. Tuvieron mejor suerte los poseedores de un Spectrum, MSX o Amstrad, ya que en el stand de RETROWORKS pudieron comprar bastantes juegos programados por ellos mismos para estos sistemas. ¡Además te dejaban probarlos!

RetroMadrid es un evento fantástico, pero este año hay algunas cosas que se podrían haber mejorado: la iluminación era insuficiente, cosa que en los puestos de venta no sentó demasiado bien (y creo sinceramente que en los que se exponía material sentó peor). Por otro lado, unas máquinas con refrescos a la salida hubiesen sido todo un acierto. ¡Qué sed pasamos!



Para acabar este reportaje me gustaría saber cómo pudo ANDRÉS SAMUDIO estar todo el santo día firmando ejemplares de su libro desde que entramos al recinto hasta que regresamos a casa... ¡fue increíble!, no dejaba de llegar más y más gente; y para que la espera por conseguir el ansiado autógrafo del autor fuese más llevadera ¡repartieron galletitas!

¡Lo que es seguro es que el año que viene volveremos! También me gustaría aprovechar estas líneas para mandar nuestro apoyo incondicional a la organización del evento, ya que para todos los jugones nostálgicos, RetroMadrid es un día inolvidable. ¡Sin vosotros, este tren con destino al pasado no sería posible!... ¡Gracias!

Como no tenemos más espacio y seguro que nos dejamos a alguien, te dejamos el link de la web de RetroMadrid para que puedas consultar los detalles del evento del próximo año, los stands de exposición y venta, los horarios e información adicional.

¡HASTA EL AÑO QUE VIENE!
WWW.RETROMADRID.ORG


¡BUSCA A WALLY!
EN LA RETROMADRID
Commodore
AMIGA 500
AMIGA
A500 75€
WWW.AMICON.ES
TECNOLOGIA DEL AYER, TAN VIVA COMO HOY
AMICONSALES@GMAIL.COM
CON: LA COLABORACION DE *Aniten Software*
MSX
NEO GEO
SEGA
AMSTRAD
PAC-MAN
MEGA DRIVE
16-BIT
MSX
SP Arcade
Facebook.com/sparcade
15€
Fundas 6€
8€



Fotografía: Almudena Simón


ACTION MAX
Action Max.
The First Real Action
Game System.
NINTENDO SCOPE 6
SUPER NINTENDO
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION
Intelligent Television
PHILIPS
CD-i
COLT PYTHON 357
MAGNUM
SEGA
Master System II
Nintendo



ENTREVISTA: HÉCTOR LÓPEZ

ENTREVISTA

Hola Héctor, hace tiempo que los miembros de la revista estábamos ansiosos por contactar contigo y saber más acerca de tu afición, ¡el coleccionismo hardcore! ¿Cómo te sientes al poseer más de 50 sistemas en tu colección?

Héctor: ¿En serio?, ¿ya son más de 50?, ni me había dado cuenta; así tengo la casa luego, que no sé dónde meter tanto trasto. Hace poco hice una lista y no me podía creer que tuviese tantas máquinas, sobre todo porque yo no colecciono sólo para acumular. Soy un tipo al que le encanta la tecnología y los gadgets. Te aseguro que hago buen uso de todas mis consolas, sobre todo si tienen juegos que me gustan... incluso el sistema más infame tiene algún juego bueno escondido en su catálogo que merece la pena probar.

¿Cómo empezó tu retro-afición?, ¿recuerdas la primera consola que tuviste?, ¿cómo llegó a tus manos?

Dicen que los niños nacen con un pan debajo del brazo, pues yo debí nacer con un joystick, porque según dicen mis padres, empecé a jugar a las maquinitas con tres o cuatro años, desde que en el bar del barrio pusieron un Pac-Man (junto al pinball Canasta 86), así que prácticamente llevo con esta afición toda mi vida.

Mi colección empezó al cumplir 6 años, cuando me regalaron la Game Boy original (con el Tetris); antes que la fiebre de los Pokémon, yo viví la fiebre "Tetris", ¡incluso a mi padre le dio por probar el juego! Yo lo comparo con la revolución del iPod: de repente todos los chavales del barrio tenían una consola realmente portátil y con juegos de verdad (no como esas copias baratas de Game & Watch de las tiendas de 20 duros)

En tu colección tienes videoconsolas tanto clásicas como de última generación, pero también cuentas con un buen arsenal de placas "Jamma" de recreativa, ordenadores y consolas portátiles. ¿Qué le lleva a una persona a llenar su casa con tanto trasto? (preguntando por supuesto desde la envidia)

Como ya sabes, llevo coleccionando desde que era un crío (aunque por aquel entonces no fuera consciente de ello), así que creo que empezar a comprar ordenadores fue el siguiente paso natural, sobre todo por la curiosidad que me despertaban: recuerdo que cuando tenía unos 8 años, el mundo de la informática era un lugar inhóspito para mí... yo estaba acostumbrado a insertar el cartucho y jugar, así que cargar juegos desde un casete de audio era como brujería. El ordenador que despertó mi curiosidad fue un Commodore 64 que tenían mis primas; casi siempre que iba a su casa nos poníamos el Donkey Kong de Ocean.

Coleccionar placas "Jamma" fue más por cumplir un deseo de mi infancia... poder tener tu propia recreativa era un sueño que seguramente muchos de nosotros hemos tenido alguna vez; además, una vez que entras en este mundillo, descubres a mucha gente habilidosa, capaz de crearse una maquina a su gusto. Yo de momento estoy empezando por las placas (que es lo más económico), pero espero llegar a tener algún día una recreativa completa y funcional... hasta entonces me toca seguir soñando.



¿De dónde sacas el tiempo para usar todas las máquinas que tienes en tu colección?

Si algo te gusta de verdad hallarás la forma de encontrar tiempo, es como cualquier otra afición, aunque a veces el destino es un poco cruel y tiene un refinado sentido del humor: cuando era niño tenía mucho tiempo para jugar pero escaseaba el dinero y cuando tenía trabajo tenía dinero pero no tiempo... ahora que estoy en el paro tengo tiempo pero no dinero, ¡es como vivir en un bucle temporal! (risas)

¿Puedes hacernos un TOP 3 de tus sistemas preferidos y decirnos qué es lo que más te gusta de ellos?

Atari 2600: cuando piensas en el estereotipo de juego retro seguramente te venga a la cabeza la consola en sí o su característico mando, el joystick de un solo botón; aunque ya había máquinas anteriores a esta (como la Magnavox Odyssey o la versión doméstica de Pong), fue Atari 2600 la que abrió el mercado a las consolas, por lo menos hasta que llegó la crisis de 1983... además, cualquier consola que venga con adornos de madera ¡merece un puesto de honor en mi colección!

Dreamcast: más que nada por la triste historia que tiene detrás... todo por culpa de las políticas de Hayao Nakayama, las guerras entre Sega América y Sega Japón así como la aparición de Mega-CD y 32X... todo esto dañó bastante la imagen de la compañía y los secretismos que había entre divisiones (seguido por la absurda decisión de Hayao Nakayama de abandonar demasiado pronto la Saturn) condenó a Dreamcast, un hardware muy prometedor que apareció en el peor momento de la empresa, no sólo públicamente sino también a nivel económico. ¡Encima nos quedamos sin saber cómo acaba Shenmue! (risas)

Nintendo 64: la quinta generación fue posiblemente una de las mayores evoluciones del mundo de los videojuegos... se dio por fin el salto de los sprites a los polígonos, creando nuevas formas de jugar hasta entonces desconocidas o sólo vistas en PC. La gente puede decir lo que quiera, pero el referente del FPS en consolas es Goldeneye y no Halo.

La carta del lector

No suelo escribir mucho, pero mira, al final he decidido enviaros un correo para comentaros que me he bajado vuestros dos números y quería deciros simplemente que sois geniales.

Mis anécdotas (si se pueden llamar así): durante mi infancia pude probar Final Fight (mi primer juego de recreativa) allá por 1989~1990... tendría unos 10 años. Deciros que cuando vi a Haggar pegando mamporros dentro del inmenso metro quedé maravillado tanto del juego como de la máquina. Un par de años más tarde conseguí mi primera videoconsola: una Nintendo Entertainment System (conocida coloquialmente como NES). Compraba los juegos con mis ahorros y aunque no podía competir en cuanto a potencia gráfica con SNES o Megadrive, la consola divertía bastante y sus juegos eran una maravilla.

Me arrepiento mucho de haberme deshecho de la consola: tuve una época de mala racha y acabé por regalar todos los juegos que tenía para la NES a mis compañeros del colegio; no tendría que haberlo hecho, pero claro, yo era de esos niños que tenían a sus padres todo el rato diciéndole aquello de «ya está otra vez viciándose a los marcianitos». Un día me dijeron que tenía que deshacerme de todo y ya os imagináis...

Ahora tengo 33 años y me divierto usando emuladores de NES, SNES, Megadrive y otras consolas que en su día salieron al mercado. Pero claro, como bien dicen por ahí, no es lo mismo jugar en un emulador que el hecho de poder disfrutar de la consola con su cartucho, poniéndolo dentro de la ranura, apretando el botón de encendido y que de repente aparezca la pantalla de presentación. Estas son mis pequeñas anécdotas.

Felicidades por vuestra revista, deciros que también os tengo agregados en Facebook. Espero que continuéis así, que la revista merece la pena ¡y mucho!... ¡Tengo ganas de que saquéis ya el tercer número, el cuarto y el quinto!... ¡hasta que el cuerpo aguante!

Carlos Felipe González Pérez
Sant Joan Despí (Barcelona)

Esta consola también tenía los mejores juegos de Wrestling del momento como WCW Revenge, WWF Wrestlemania 2000, WWF No Mercy (el mejor de todos), y qué decir de esos plataformas en 3D como Banjo Kazooie, Banjo Tooie, Mario 64, Donkey Kong 64, Conker Bad Fur Day o Zelda Majora's Mask. Según mi criterio, este Zelda es el mejor porque se aleja de la tónica habitual de la saga... aquí no hay que salvar princesas, podemos seguir la rutina diaria de los NPC's y ayudar o interferir en su futuro, además el jugador puede viajar en el tiempo cuando le convenga. ¡Todavía no me creo que tanta gente reniegue de este juegazo para la 64!

De cada consola suponemos que tendrás un buen número de títulos adquiridos. ¿Cuántos juegos tienes a día de hoy en tu colección?

¡Pues... creo que es imposible de saber! (risas). A la hora de comprar no busco los juegos más conocidos sino los que más me gustan o por los que siento más nostalgia. De algunas consolas sólo tengo uno o dos juegos y de otras puedo tener más de treinta... pero vamos, que tampoco voy por ahí con una lista de juegos deseados. ¡Yo voy a lo que surja! (risas)

¿Usas E-bay para conseguir tus juegos?, ¿qué opinas de los precios que fijan los vendedores en este tipo de webs comparados con los precios vistos en ferias como la RetroMadrid o ParlaBytes?

Hubo una época en que usaba E-bay de forma compulsiva, no sólo por los precios sino también por la posibilidad de encontrar juegos o consolas que nunca llegaron a España. En los últimos años todo se ha salido de madre... antes lo mismo te encontrabas un juegazo por 2 euros porque el vendedor no tenía ni idea de lo que vendía mientras que ahora te lo encuentras por más de 80 euros porque el vendedor ¡sigue sin tener ni idea de lo que vende! (risas). Es incomprensible, pero lo peor de todo es que la gente se guía por los precios de E-bay sin tener en cuenta que lo mismo están viendo pujas falsas... a mí nadie me puede impedir, por ejemplo, crearme una segunda cuenta y pujar en mis propios artículos.

Esta fiebre de subida de precios, poco a poco, está llegando también a ferias como RetroMadrid. Como ejemplo pondría un stand en el que encontré el juego Star Wars -Episode 1 Racer- en venta por 10 euros, puede parecer poco dinero, pero es que el cartucho estaba en un estado lamentable, con la pegatina arrancada y cubierto de pintura roja; también encontré un Shenmue por 50 euros, que por desgracia se ha convertido en el precio "habitual" (aunque en el Reino Unido te lo puedes encontrar por 30€). En fin, mientras haya primo hay timo. Menos mal que sigue habiendo vendedores honrados en estas ferias.

¿Tienes accesorios para tus máquinas en la colección? Háblanos sobre los que más te llamen la atención ¿los sigues usando o los conservas por pura nostalgia?

La verdad es que tengo algunos cacharros de lo más peculiar: algunos de ellos son útiles, como un accesorio no oficial para Nintendo 64 que es Rumble Pak y Memory Card en un mismo aparato (hoy día lo sigo usando con frecuencia), el Arcade Power Stick II (mando arcade oficial de 6 botones para Megadrive), también tengo accesorios que me fueron realmente útiles en mis primeros días en Fase Bonus como el Micrófono del juego Hey You Pikachu y el Eye-Toy de PS2.

Por supuesto, también tengo artilugios totalmente inútiles como el mando The Glove para Nintendo 64, un intento fallido de mando-guante que es más mando que guante (risas). También conservo un mando E-Volution, que aunque fue algo más popular en PSX, es el mismo concepto que The Glove, aunque esta vez incluye un sensor de movimiento (es muy aparatoso y tiene poca precisión). La verdad es que con lo que más flipa la gente es con las gafas 3D de Famicom.

La pregunta del millón... ¿dónde guardas todo?

Donde buenamente se puede (risas). Lo mejor que se puede hacer es buscar cajas de cartón para guardar las cosas que menos uses y tener así a mano todo aquello que utilices a menudo. Aun así, mi casa es un desastre... ¡todo está lleno de cacharros y cables por todas partes!

Tu afición por lo retro no se queda en casa, ya que colaboras en el podcast de Fase Bonus. ¿Cómo llegaste a formar parte del programa?

Hace unos cuatro años yo frecuentaba un foro de emuladores en el que subía fotos de mi colección. Curiosamente fue en ese foro donde empecé a escuchar unos MP3 de un tal Ignacio llamado "Intento De Podcast Retro". Un día, un usuario del foro llamado Marcos se puso en contacto conmigo y me dijo que estaba grabando un Podcast con Ignacio; de pronto me preguntó si me gustaría participar y yo al principio no estaba seguro porque soy una persona tímida, pero como me molaba la idea de aparecer en un podcast, al final me envalentoné y acepté la oferta. Mi primera aparición en Fase Bonus fue en el cuarto programa de la primera temporada.

Héctor, si nosotros decimos "la misión de usted", ¿sabrías decirnos por 25 pts de qué juego se trata?

¡Maldito ET!... la verdad es que no llegaría a prender fuego al cartucho, pero tampoco le tengo un gran aprecio. Es cierto que existen juegos peores, pero si repasamos la historia que hay tras su desarrollo, es cuanto menos comprensible que saliese mal. A pesar de todo, no deja de ser un mal juego... simplemente hay que tratarlo como lo que es: otro juego malo basado en una película y otro de los muchos ejemplos que nos dio Atari, sobre cómo NO hacer las cosas.



Actualmente nos venden el mundo digital como el futuro de los videojuegos. Nos gustaría saber tu opinión al respecto.

Puedo aceptar el mercado digital siempre y cuando lo hagan bien y no desvirtúen a los juegos a base de DLC's. Se supone que los DLC's debían expandir los juegos, pero en lugar de eso, nos encontramos con títulos cada vez más fragmentados.

En tu canal www.youtube.com/reliquiavirtual nos hemos encontrado videos en los que nos cuentas cosas sobre juegos bastante peculiares. A esta sección la has llamado "juegunos rarunos". ¿Qué te llevó a hacer este tipo de videos?

Llevaba años viendo los videos del Angry Video Game Nerd hasta que un día me picó el gusanillo y decidí probar por mi cuenta. Mi primer video fue una coña sobre un juego de Spectrum llamado Deus Ex Machina que hice para Fase Bonus TV. Como vi que el asunto interesaba a la gente, decidí probar con más juegos. De momento he publicado dos videos, pero como no me gano la vida con esto, voy a mi aire. Aún no sé cuándo saldrá el tercer episodio, pero lo que es seguro es que será sobre el juego Pink Pong de PS2.

Te damos las gracias por regalarnos algo de tu tiempo. ¿Te gustaría añadir algo más para concluir la entrevista?

Quería dar las gracias a los mangurrianes de Fase Bonus por hacerme descubrir que no era la única persona en el mundo con esta afición, a todos aquellos que me dicen que me echan de menos en el programa, a mi madre por no haber tirado nunca a la basura ninguna de mis consolas y sobre todo a vosotros por hacerme sentir importante por un día.


L.A. NOIRE


SPLATTERHOUSE
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO

Lo reconozco, L.A. Noire no fue un juego que llamase demasiado mi atención, pero decidí adquirirlo en el mercado de segunda mano debido a la cantidad de buenas críticas que iban apareciendo en las revistas especializadas. Cuando empecé a jugarlo recordé lo que era estar realmente enganchada a un juego. Sin duda alguna, puedo afirmar que L.A. Noire es uno de los mejores títulos que he jugado de esta generación.

Si te gustan las novelas policíacas y el cine negro (film noir), este juego se convierte automáticamente en una compra obligada. Una de las peculiaridades de este título es que cuando lo estás jugando tienes la sensación de estar viendo una película... si has probado Heavy Rain sabrás por donde van los tiros.

Me llevé una gran sorpresa al ver una más que perfecta recreación de los años 40: una cuidada ambientación permite al jugador meterse de lleno en la historia, los gráficos son muy detallados y las animaciones faciales de los personajes son increíblemente realistas, sobre todo cuando hablan o gesticulan. El juego cuenta con un excelente doblaje (en inglés), subtítulos en castellano y una banda sonora conjugada a base de temas del mejor jazz clásico.

En L.A. Noire te meterás en la piel de Cole Phelps, un astuto policía de Los Ángeles que se toma muy en serio su trabajo. Como buen agente de la ley, tendrás que investigar los casos que tus superiores te vayan asignando, además de otros homicidios más retorcidos en los que nada es lo que parece.



PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2011
DESARROLLO
Team Bondi
EDITOR
Rockstar



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Al registrarte en la página de Rockstar desde tu consola podrás acceder a algunos apetecibles extras.
- A lo largo de la aventura podrás cambiar de ropa a tu personaje (según avanza la historia en el menú)
- Algunas misiones serán fallidas si matas a un sospechoso, así que no te cargues a nadie si tienes dudas de su culpabilidad.
- En ciertas persecuciones puedes hacer que alguno de los sospechosos se detenga si disparas al aire.
- Cuando estés interrogando es importante que pienses bien antes de inculpar a un sospechoso... si lo haces, debes tener siempre una prueba que lo demuestre. Si lo culpas sin argumentos, el sospechoso se enfadará y no cooperará contigo.



Tus tareas principales serán investigar minuciosamente los escenarios del crimen en busca de pruebas, interrogar a los sospechosos y obligar a los verdaderos culpables a confesar. Pero no todo iba a ser un camino de rosas... cuando las cosas se pongan feas, también tendrás que sacar la pistola y poner orden, luchar cuerpo a cuerpo y perseguir a sospechosos en plena calle si deciden huir. También hay bastantes secuencias de conducción: este será el modo de moverte por toda la ciudad, no obstante, si en algún momento no te apetece conducir, puedes pedirle a tu compañero que lo haga por tí, aunque en las persecuciones al volante será obligatorio que tú conduzcas.

Además de la trama principal, también hay algunas tareas extra a realizar, como por ejemplo los crímenes callejeros: breves misiones que te anuncian por radio cuando conduces por el mapa... estas misiones suelen ser muy rápidas y sencillas de realizar. ¿Quieres algunos ejemplos?: atracos a mano armada, robos e incluso mediar con ciudadanos problemáticos (vamos, el día a día de cualquier persona). También podrás buscar latas doradas que están ocultas por toda la ciudad para desbloquear un museo, en él contemplarás todos los modelos de coche que se ven durante el juego (que no son precisamente pocos)

L.A. Noir es un juego totalmente recomendable pero es algo difícil de encasillar en un género concreto, pues tiene un estilo peculiar. Lo que es seguro es que gracias a un fabuloso argumento te enganchará y te mantendrá en ascuas hasta que descubras toda la verdad. - S.S / * 9'5

Este juego lo adquirí por recomendación de Sergio, le quedaba poco para pasárselo y estaba entusiasmado... me dijo «tienes que jugarlo, ¡te va a encantar!, además ahora lo tienes muy bien de precio en segunda mano». Sergio tenía razón, el juego es simplemente ¡bestial! y tiene una buena cantidad de extras que lo convierten en una muy buena opción de compra. Splatterhouse cuenta con una banda sonora de metal extremo que hará las delicias de los fanáticos de las guitarras eléctricas a toda potencia. Por otro lado, aquí tienes la prueba de que un juego violento puede darse la mano con el humor gracias a unos diálogos desternillantes.

Jen, la novia de Rick, nuestro protagonista, ha sido citada por el Dr. West en su mansión, ella espera ansiosa que el profesor, experto en necrobiología, conteste todas sus preguntas y publicar la entrevista en el periódico de estudiantes. De repente, el profesor comienza a decir unas palabras en un idioma extraño y aparecen unos monstruos que raptan a la chica y dejan herido de muerte a Rick en el suelo. Durante la pelea se rompe un sarcófago del que cae una máscara parlante, y mientras Rick se guarda sus tripas (vaya escenita), la máscara le dice que si se la pone en la cara, ella le otorgará una fuerza descomunal que le servirá para rescatar a Jen. ¡Rick no se lo piensa dos veces!

Lo más importante es que te familiarices con los controles y hagas buenos combos para machacar a los enemigos rápidamente. También podrás usar armas como estacas con clavos, motosierras, palos, miembros amputados de tus enemigos e incluso ¡los tuyos propios!

PLATAFORMA
PS3 / 360
AÑO
2010
DESARROLLO
Namco
EDITOR
Namco



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Al completar el modo historia desbloquearás una nueva máscara especial y podrás jugar al modo Survival Arena.
- En la banda sonora encontrarás música de los siguientes grupos: Lamb Of God, Mastodon, Five Finger Death Punch, The Accused, ASG, Cavalera Conspiracy, Goatwhore, The Haunted, High On Fire, Invisible Enemies, Municipal Waste, Mutant Supremacy, Terrorizer y Wolfshirt. ¡Caña a tope!
- Para conseguir todos los fragmentos de fotos de Jen debes completar las 6 arenas disponibles del modo Survival (deja de volverte loco buscando los trozos que faltan en el modo historia, ¡que ahí no están!)
- Utiliza a menudo el ataque Splatterkill para recuperar tu barra de vida y evitar que te maten constantemente.

Gracias al modo Berseker no darás ni un segundo de tregua a tus enemigos, y como si fuesen muñecos de plastelina, los aplastarás sin piedad. Cuanta más sangre derrames ¡mejor!, ya que durante el juego es posible conseguir nuevos golpes y habilidades pagando con la moneda que más le gusta a la máscara que llevas puesta: ¡la sangre! ¿Qué gore es todo esto, no?

En el juego también hay guiños que nos devuelven a los orígenes de la saga, como zonas en 2D en las que primará la habilidad de cada uno: tendrás que sortear pinchos, fuego, acabar con enemigos que salen de todas partes y por supuesto saltar plataformas y paredes. El primer juego de Splatterhouse se lanzó en recreativa y los dos siguientes en Megadrive. A día de hoy es muy difícil conseguirlos en buen estado y a un precio justo, por lo que otro punto a favor de este remake creado por Namco es que se irán desbloqueando estos juegos conforme vayas completando ciertos niveles. ¡Cuando los consigas, estarán disponibles en el menú principal para que los juegues cuando te apetezca!

También encontrarás fragmentos de fotos picantes de Jen repartidos por los niveles: podrás verlos en el apartado "Fotos De Jen" que encontrarás en el menú principal del juego. Splatterhouse me parece un título excelente, aunque su alto grado de violencia no lo hace demasiado recomendable para ciertos públicos. Si te gustan los Hack & Slash como God Of War o DMC y tienes algo de experiencia en el género, con este juego te lo vas a pasar en grande... ¡sobre todo con las idas de olla de la máscara! - S.S * 8




Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

BATTLETOADS

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Era mi décimo cumpleaños y mis padres me llevaron por la tarde a ver a mis tíos de Fuenlabrada. Como siempre, llegamos una hora antes de lo acordado y nos encontramos a mi tío abriendo el portal; nos preguntó si que queríamos tomar algo antes de subir y como hacía un calor que tiraba de espaldas ¡pues allá que fuimos!... hasta llegar al bar de la esquina.

El sitio era un antro, estaba sucio a más no poder y ese olor a refrito de la muerte infernal todavía me persigue en forma de pesadilla cuando duermo.

Tan pronto como un grupo de chavales empezó a recoger sus mochilas y a abandonar el lugar, al fondo pude divisar esta máquina protagonizada por unos sapos con muy mala leche. Sólo tuve que mirar a mi padre para que me diese una moneda porque veía que me estaba aburriendo cosa mala. ¡La máquina me pareció una pasada!: los gráficos estaban bien trabajados, podías tronchar de mil formas diferentes a los enemigos, había jefes finales... ¡Battletoads me encantó! Años después descubrí que había varias versiones del juego para otras plataformas ¡pero me parecieron muchísimo más difíciles que la máquina arcade!

EL TÍO JAIME DICE

¿Un juego de batracios violentos? Admito que de entrada tenía curiosidad por comprobarlo y aunque me esperaba un juego más infantil, efectivamente el título rebosa fuerza bruta. Gracias al emulador MAME he podido disfrutar de un juego que destila mucha simpatía, con unos personajes carismáticos y distintos a los que puedas encontrar en otros títulos del mismo corte.

No me extraña que este juego le guste a mi abuelo porque ya sabemos que le encantan los clásicos... Además, detrás de los desarrolladores (Rare), se esconde Ultimate, ¡aquella legendaria compañía de tiempos del Spectrum!

Llaman mucho la atención las animaciones de los personajes: tanto las de los protagonistas (a elegir entre tres), como las de los enemigos, porque tienen muchos detalles que me recuerdan a los dibujos animados clásicos. Por ejemplo, si derrotas a un oponente podrás lanzarlo fuera de la pantalla de una patada, momento en el que tu pie se enfunda en una bota enorme. Otra situación graciosa ocurre cuando ciertos enemigos saltan sobre nosotros y nos aplastan contra el suelo ¡dejándonos aplanados sobre él por unos instantes!







EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Este fue uno de los arcades que me robaba las pagas de mi abuela semana tras semana; por suerte, pusieron la máquina en los recreativos que estaban al lado de mi casa y terminé haciéndome de "los habituales". El juego nos mete en la piel de un soldado que debe evitar la creación de un nuevo orden mundial y para ello dispone de numerosas armas, granadas, tanques, aviones...

Metal Slug siempre se me dio bien y por aquel entonces terminé siendo de esos que se pasaban el juego con uno o dos créditos, pero por extraño que parezca, faltaba poco para que eso cambiase. El local cerraba siempre a las 20:30, momento en el que los lugareños nos quedábamos haciendo el bobo en la calle durante media hora (hasta que nuestros padres nos invitaban a subir a cenar). Un fin de semana nos echaron media hora antes del salón y a partir del lunes siguiente ¡todas las máquinas eran mucho más complicadas que antes! El dueño había tocado las BIOS para hacer más difíciles los juegos y ganar más dinero, pero lo único que consiguió es que los cuatro gatos que jugábamos allí no volviésemos más. Por cierto, el local cerró sus puertas 3 meses después de este suceso.

EL TÍO JAIME DICE

¡Por fin un supuesto clásico que me suena!... Metal Slug es una leyenda del videojuego, así que agradezco a mi abuelo la oportunidad que me ha dado para jugarlo en el emulador MAME. Por cierto, necesitarás tener la BIOS de Neo-Geo en tu carpeta de Roms para hacerlo funcionar.

Prepárate a descargar adrenalina, porque se trata de un juego frenético como pocos en el que un balazo del enemigo significa la muerte, y te aseguro que te van a disparar muchos. Es más, los enemigos cuentan con multitud de recursos para complicarte la existencia: te dispararán, te atacarán con armas blancas, te lanzarán granadas... ¡aunque a veces también huirán presas del pánico! El hecho de no saber cómo van a reaccionar hace que estés siempre alerta. Además, no siempre encontrarás a tus enemigos preparados para defenderse: en muchas ocasiones les sorprenderás por la espalda o cuando estén tomándose un descanso en la desagradecida tarea de intentar acabar contigo. ¡No tengas piedad!

Los fondos del juego son preciosos y el nivel de detalle de los enemigos y jefes finales impacta (sobre todo cuando juegas por primera vez). ¡Ah! y apostaría un crédito a que todo ha sido dibujado a mano.







¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población